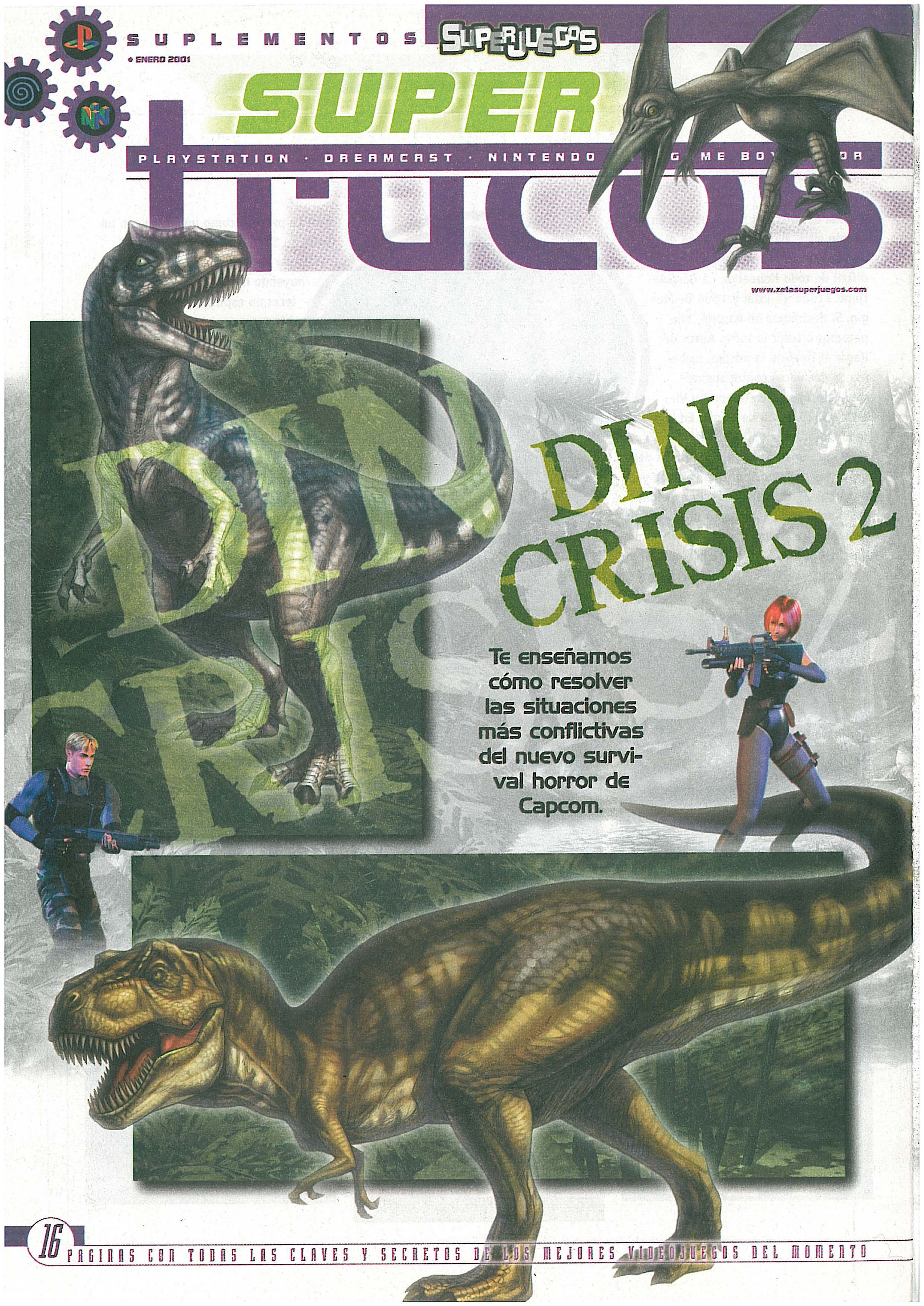
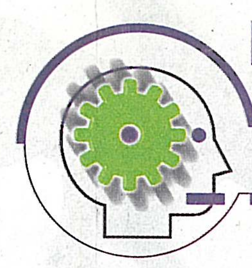

SUPLEMENTOS SUPERJUEGOS
• ENERO 2001
SUPER trucos
PLAYSTATION · DREAMCAST · NINTENDO
www.zetasuperjuegos.com
DINO CRISIS 2
Te enseñamos cómo resolver las situaciones más conflictivas del nuevo survival horror de Capcom.
16 PÁGINAS CON TODAS LAS CLAVES Y SECRETOS DE LOS MEJORES VIDEOJUEGOS DEL MOMENTO



DINO CRISIS 2

LAS SITUACIONES MAS CONFLICTIVAS

AUNQUE EN DINO CRISIS 2 CAPCOM HA POTENCIADO EL ASPECTO ARCADE RESPECTO A LA AVENTURA, EN ESTE SURVIVAL HORROR HAY UN PAR DE SITUACIONES EN LAS QUE ALGUN USUARIO PODRIA QUEDARSE ATASCADO (MAS O MENOS HASTA EL DUELO CON EL PLESIOSAURIO. EL RESTO ES PURO SHOOT'EM-UP). ESTA MINIGUIA PRETENDE DESCUBRIROS ADEMAS COMO CONSEGUIR LOS NUMEROSOS EXTRAS QUE INCORPORA EL JUEGO UNA VEZ FINALIZADO.

ROBERTO SOL

■ **PLANTAS VENENOSAS.** Compra en la sala de cámaras el lanzallamas que necesitarás para carbonizar a las plantas venenosas (de las zona venenosas Sur y Norte). Si no te llega el dinero, también dispones del Muro de Llamas, un arma más barata, pero de un alcance infinitamente más corto.





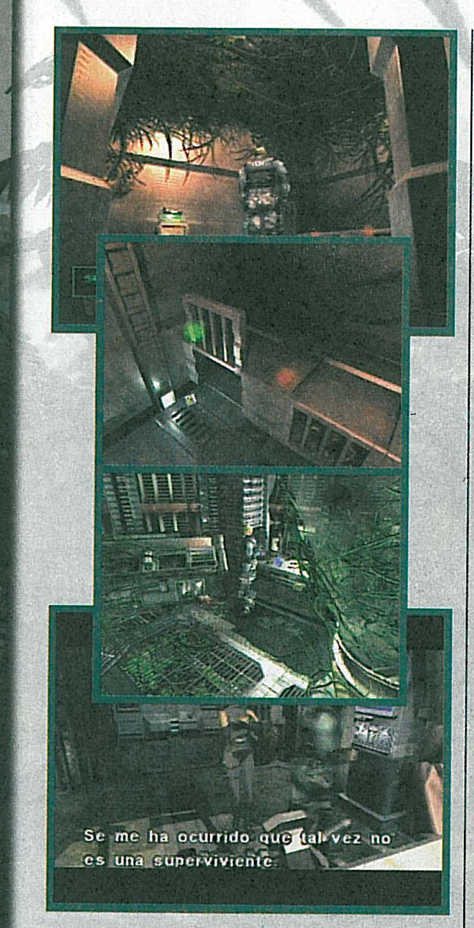
■ **RESCATAR A DYLAN.** Para rescatar a su compañero de la trampa en la que se ha encerrado él mismo, Regina, tras sortear las plantas venenosas, deberá recoger la llave que ha arrojado el propio Dylan. Ésta es inútil, por lo que debe ir al edificio militar (situado a su derecha), entrar en la oficina de control y recoger la llave AZUL de entre las seis de colores.

■ **EL MANANTIAL.** Tras abandonar la embarcación, Dylan visitará un manantial habitado por un Alosaurio. Liquídalo y coge la Llave del edificio 3a Energía, oculta bajo el agua.



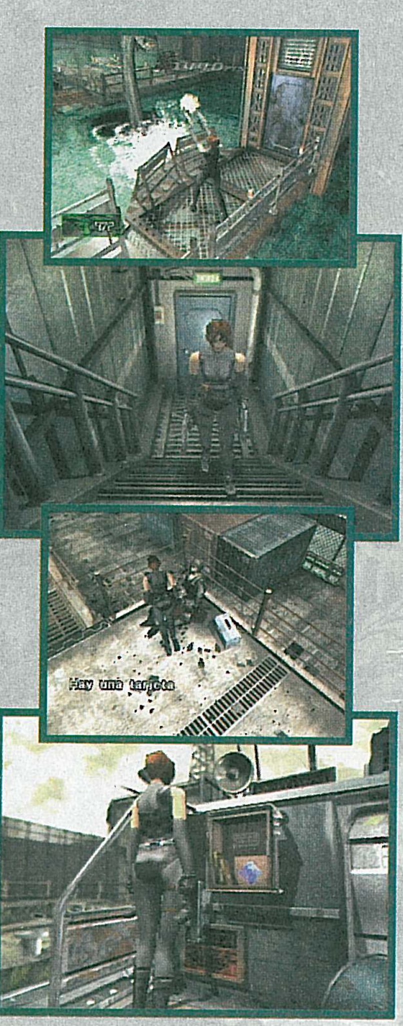


■ **EL COMPSOGNATUS LOCUELO.** Tras tu primer encuentro en el laboratorio con los Oviraptors (los que escupen ácido), acabarás por llegar a La Sala de Alimentación, donde además de poder grabar partida, podrás observar unos cuantos conductos de ventilación abiertos. Aquí tiene lugar uno de los *puzzles* más desquiciantes del juego. El Compsognathus (el Compi) es un pariente lejano de la actual «urraca» de pequeño tamaño pero gran mala leche. Uno de ellos saltará sobre Dylan para

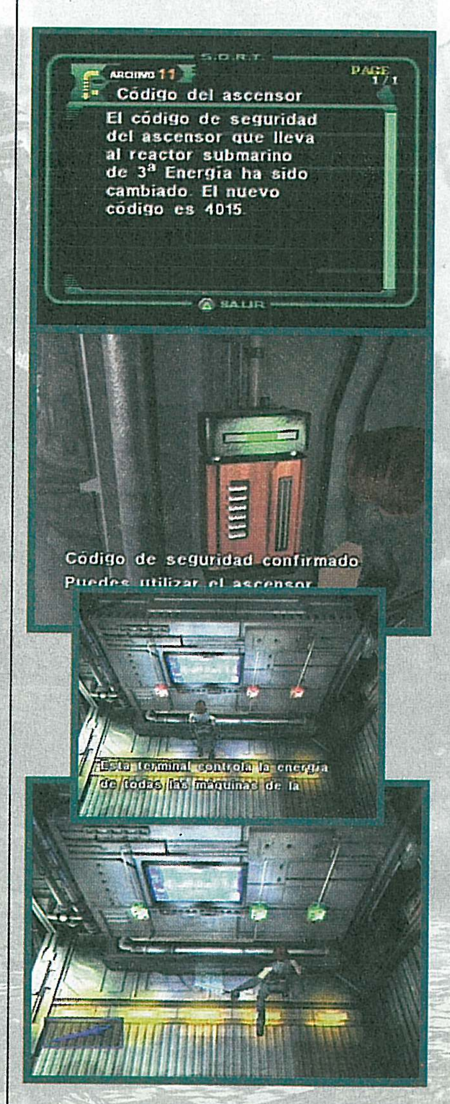


arrebatarle una llave que debes recuperar. Para ello sigue estos pasos:
1) Abrir la primera trampilla de ventilación que está a la izquierda del lugar del robo (el pasillo del laboratorio) para que escape por ahí el Compi.
2) Acto seguido, al entrar en La Sala de Alimentación, cierra la trampilla y abre otra nueva para conducir al compi a la siguiente estancia, La Sala de Investigación.
3) Tras cerrar la trampilla, verás al fondo un grupo de jaulas, una de ellas operativa. Conduce hasta allí al compi y acabará atrapado, con lo que recuperarás la ansiada llave y obtendrás de paso un nuevo Dino File. La llave sirve para poder recoger la batería y desde allí, rehacer el camino hasta la lancha.

■ **EL CÓDIGO SECRETO DEL ASCENSOR.** Para obtenerlo antes deberás recoger la llave ID que se encuentra en el bolsillo del mecánico muerto,en la terraza del Patio del centro de la 3a energía. El código secreto del ascensor lo encontrarás en la embarcación de camino. En dicha barca hay una caja fuerte que se abre con la llave que habrás recogido anteriormente en el interior de la Sala de Control. Al abrir la caja, obtendrás un código. Es importante que lo apuntes, ya que nunca es el mismo en cada partida. Regresa a la Sala de Control y utiliza dicho código con el ascensor.



■ **RESTAURAR LA ENERGIA.** Más que un *puzzle*, es una verdadera chorrada, pero por si hay alguien que no comprenda la naturaleza de esta prueba, consiste simplemente en golpear con el aturdidor de Regina cada uno de



los tres interruptores cuando cambien de color, de verde a rojo. Con un poco de habilidad, podrás superar la prueba fácilmente. Mucho más adelante, casi al final del juego, encontrarás otro *puzzle* parecido, pero con un mayor número de interruptores.



BAJO EL AGUA. Protegida por un traje especial, Regina comienza una odisea acuática en donde el gran peligro proviene de los abundantes Mosasaurus. En cuanto puedas graba partida y adquiere el lanzagranadas acuático. Te será imprescinble más adelante. Al intentar manejar la computadora, éste te indicará que te hace falta un enchufe. Coge el camino de la derecha y entra en la siguiente área. Te encontrarás en el pasillo de transporte unos cuantos Mosasaurus más. Dispárales con el arma principal (arma de agujas). Al entrar en el segundo pasaje o pasillo del reactor, verás algo por encima que todavía te es inaccesible.



Llegarás a un ascensor, inútil por ahora ya que le falta energía. En la siguiente zona, la Cámara, verás una puerta con dos luces de color rojo. Súbete encima y salta por el lado derecho. Ascenderás por una rampa, y darás con una columna rajada. Dispara un torpedo y ésta caerá, dejando caer una plataforma, que te dará acceso a otra zona: Pasillo al Reactor 2. Una luz roja es la llave para activar la energía del elevador. Dirígete a la derecha, sigue el camino, salta unas tuberías y te darás de bruces con el cadáver de un buzo. A su lado está depositado el enchufe. Con él, bajo el brazo, regresa al principio y utilízalo con la computadora. Se abrirán una serie de compuertas que deberás atravesar para conseguir la llave de Edward City y poder enfrentarte a un gigantesco Plesiosaurus.

LOS EXTRAS DE DINO CRISIS

EPS PLATINUM CARD

Una vez que poseas esta tarjeta, todas las armas que adquieras tendrán munición ilimitada. Pero para conseguirla, antes debes finalizar todo el juego sin olvidar recoger ni uno sólo de los once ficheros sobre dinosaurios repartidos por las difentes zonas que componen Dino Crisis 2. Aquí tienes el paradero de cada uno de ellos:

TORRE DEL AGUA - VELOCIRAPTOR
ENTRADA EDIFICIO MILITAR - TIRANOSAURIO REX
PUENTE - ALOSAURIO
SALA DE ALIMENTACION - COMPSOGNATHUS
PATIO DEL CENTRO 3a ENERGÍA (en el camión) - PTERANODON
SALA DE CONTROL - MOSASAURIO
CONDUCTO - PLESIOSAURUS
CARRETERA - INOSTRONCEVIA
PERIMETRO ESTACION - TRICERATOPS
ALOJAMIENTOS 1 - OVIRAPTOR
CONTROL DE DATOS - GIGANTOSAURIO

DINO COLISEO

Completa el juego y podrás acceder al Dino Coliseo, un escenario virtual al estilo de las V.R. Missions de Metal Gear Solid, en el que deberás hacer frente a todos los dinosaurios del juego, desde el Velociraptor hasta el T-Rex. Utiliza los puntos de extinción acumulados durante el juego para comprar a personajes del Dino Crisis original y su secuela (Regina, Dylan, Rick y Gail e incluso un tanque) y utilizarlos en este modo de juego. Aquí tienes una lista con lo que cuesta en Puntos de Extinción cada uno:

Rick: 100.000
Gail: 100.000
Tanque: 120.000

DINO DUEL

Una vez que hayas comprado a Rick, Gail y el tanque (Regina y Dylan son gratis), aparecerá toda una colección de dinosaurios que podrás comprar para utilizarlos en un nuevo modo de juego, Dino Duel. Dos especies de dinosaurios, el triceratops y el Compsagnatus, sólo podrán adquirirse tras finalizar el juego en modo Hard. Estos son los precios de cada Dinosaurio en Puntos de Extinción:

Oviraptor: 150.000
Velociraptor: 150.000
Inostrancevia: 160.000
Allosaurio: 180.000
Tiranosaurio Rex: 150.000
Triceratops: 200.000
Compsognatus: 250.000

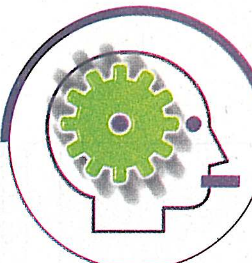







SELECCIONAR JUGADOR
GAIL
Agente
Es frío
DYLAN
EQUIPADO
PPAL.
SEC.
PRINCIPAL
Escopeta
INTRODUCIR JUGADOR
100000 100000 120000
PUNTOS DE EXTINCIÓN
271355
SALIR
DINO CRISIS 2
REINICIAR
CONTINUAR
EXTRA CRISIS
CARGAR
OPCIONES
TIEMPO
PUNTOS
04:12:20
0271355
ARCHIVOS DINO
11/11
¡Todo Recogido!
CLASIFICACIÓN
B
El juego DINO COLISEO se ha añadido como premio

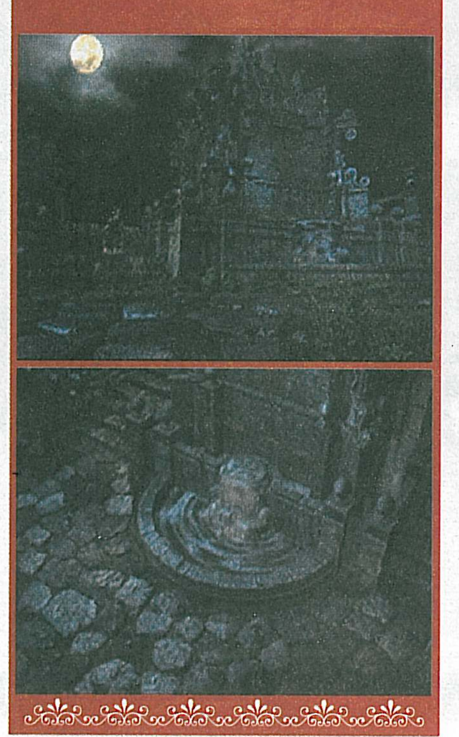


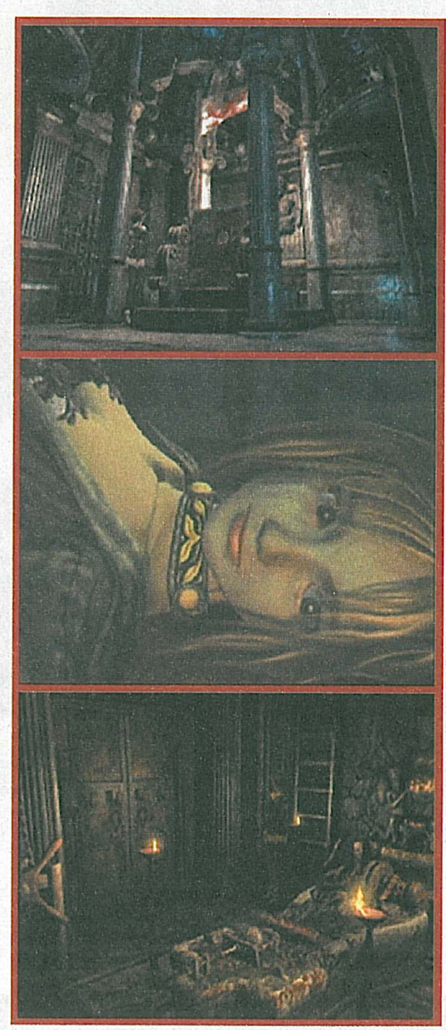


DISCO 3

Al comenzar el disco 3 nos encontramos en una especie de patio grande y oscuro manejando a Koudelka. Si nos fijamos en nuestro inventario tenemos las joyas de una estatua grande. Pero encontraremos cuatro que están repartidas por todo el patio, cada una en una esquina. Hay una más que sostiene una espada llamad Sacnoth, pero no podemos cogerla de momento. Antes de poner las cuatro joyas, pasaremos por una puerta que está cubierta por una cascada, a su derecha hay una escalera. Subimos por ella y veremos al fondo la luna llena y una fuente. Si vamos a la izquierda encontraremos la última estatua. Al hacer ésto, la cascada de agua cesará de caer sobre la puerta y también en la fuente. Dentro de ésta hay un colgante para Koudelka. Ahora entramos por la puerta que ha quedado libre del agua y veremos una guillotina. Aquí cogemos balas y bajamos por la escalera. Habrá una FMV que desvelará lo que sucedió en el monasterio. Cuando acabe volveremos a estar arriba. Así que, bajamos de nuevo. Hay dos puertas, vamos a la de la derecha y por el camino tomamos el frasco de sangre. Detrás de la puerta podremos oír a Edward y a James, pero ni los tres juntos son capaces de abrirla. Quedamos con ellos en la biblioteca y nos dirigimos a la puerta de la izquierda. Salimos por ella y continuamos de frente. El mensaje de

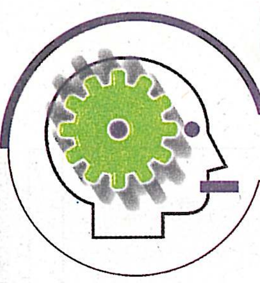
ESTE MES COMPLETAMOS LA GUIA DE KOUDELKA CON UNA SEGUNDA ENTREGA QUE CUENTA TODO LO QUE ACONTECE EN EL TERCER Y CUARTO CD DE ESTA AVENTURA.





KOUDELKA

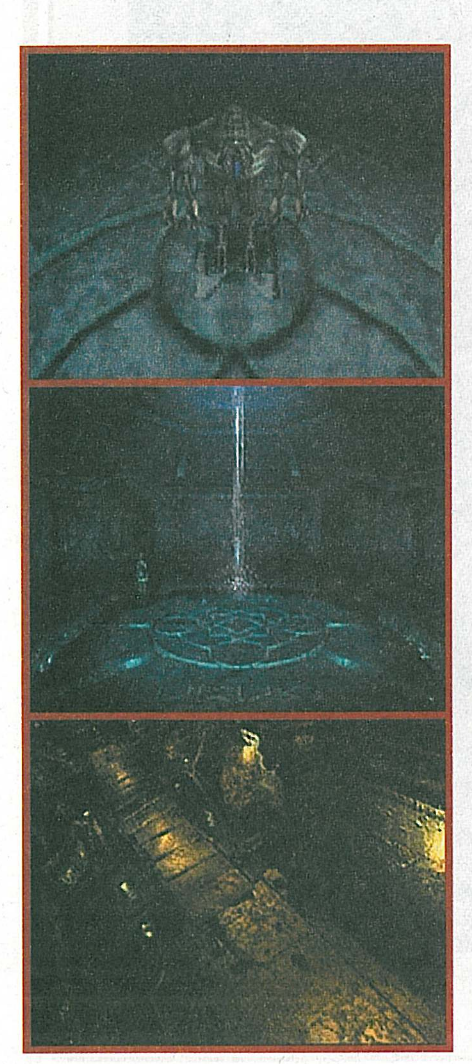


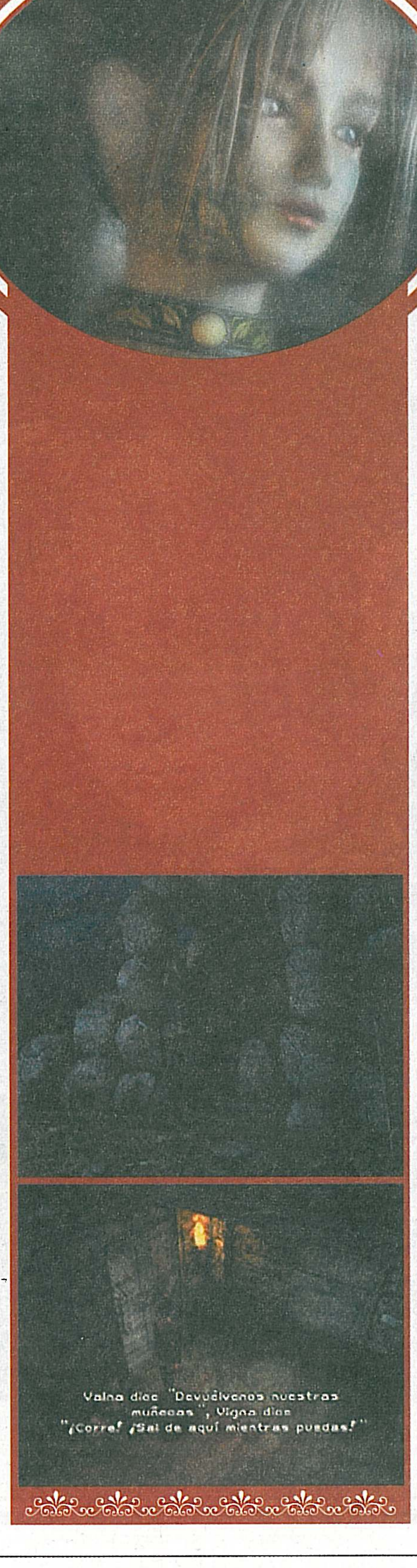


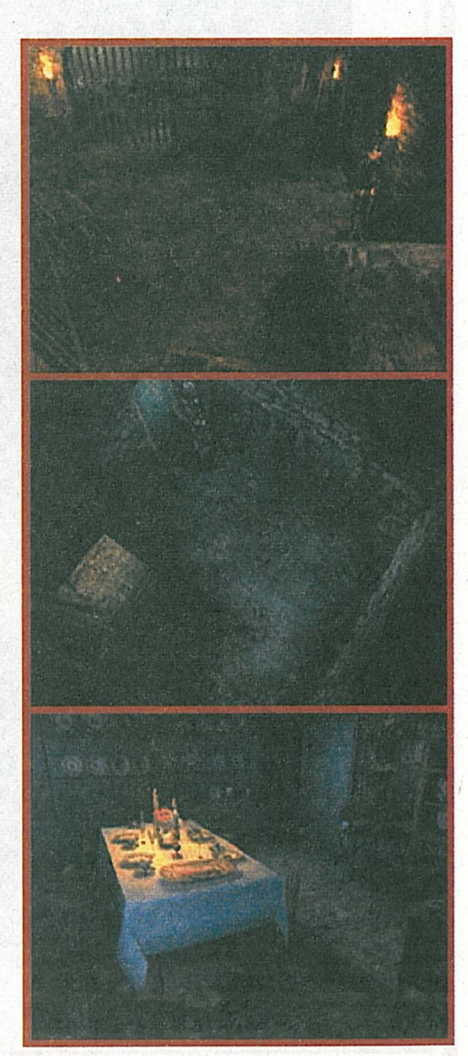
SUPER trucos

que la cosa no va bien aparecerá. En esta ocasión nos enfrentamos a un *Boss* llamado Garg cuyo vital es de 5329 y su Magia de 384. Cuando acabemos con él cogemos el camino de la izquierda y seguimos de frente por el pasillo. Cogemos las nueces romanas y comprobaremos que cerca de este lugar hay una estatua en la que utilizamos el frasco de sangre. Continuamos avanzando hasta que salgamos al exterior y veamos una escalera. En vez de subirla nos dirigimos hacia la izquierda. Llegaremos hasta la tumba de Daniel y rezaremos ante ella. Al hacer esto, Roger Bacon se encontrará con nosotros y charlará durante un rato. podremos coger la muñeca de Vigna y la cruz de Daniel. También estamos muy cerca de la tumba de Charlotte. Para llegar a ella nos vamos hacia la parte de arriba de la pantalla y nos paramos a rezar delante de ella. Cuando acabemos, nos dirigimos hacia la escalera que antes dejamos de lado y la subimos. El sitio a donde vamos a parar ya lo conocemos. Así que llegar hasta la biblioteca es bastante fácil. Una vez allí, nos uniremos con nuestros compañeros y James dará una charla acerca de Eleine y él mismo. Cuando acabe, nos dirigimos hacia las momias gemelas que guardaban la llave verde, al principio del disco 2.

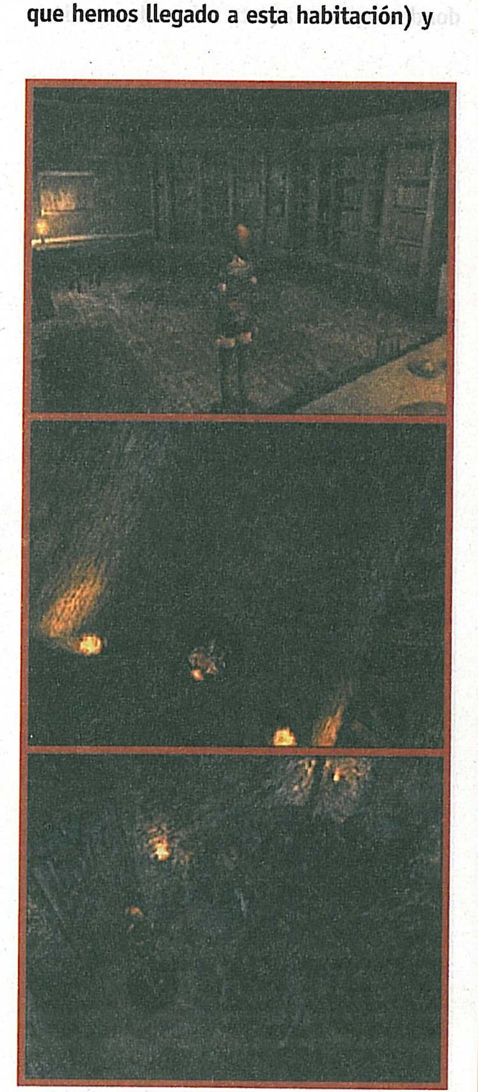
Al llegar a este lugar intentamos coger la llave, pero a cambo de las muñecas. Si nos fijamos bien, el nombre de las mo-

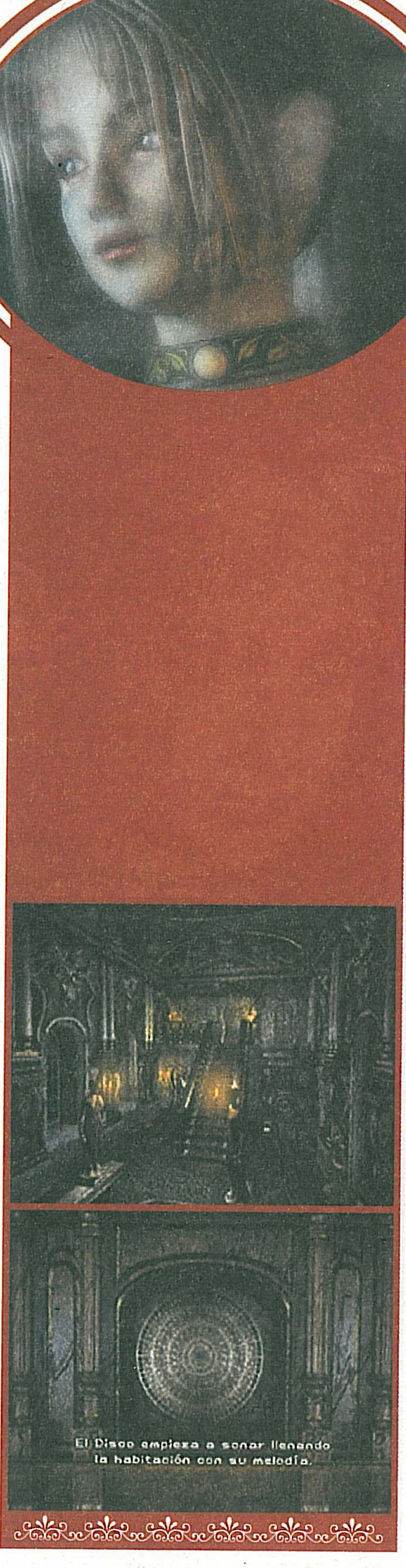


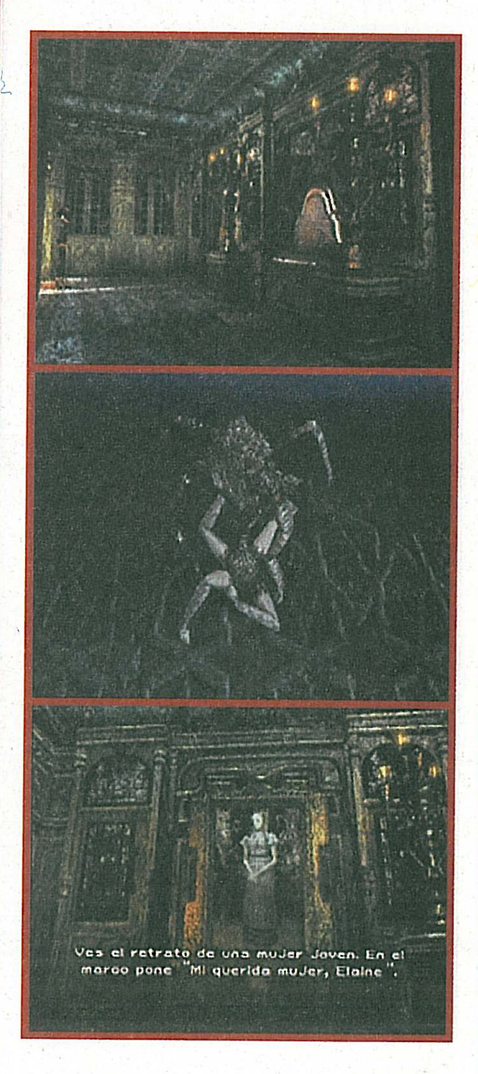




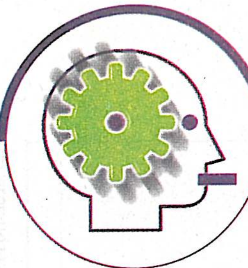
mias y de las muñecas son el mismo. Después, entramos por la puerta que hay junto a ellas y subimos la escalera. Arriba, entramos por la puerta que hay en la parte superior izquierda y daremos a parar a una cocina. Si vamos hacia el final de la habitación empezaremos un combate contra unos seres con forma de muebles. Al terminar con ellos Charlotte aparecerá y le daremos las cartas que su madre escribió para ella. Entonces desaparecerá para siempre, ya que su alma descansará en paz. Recogemos el Broche Fulgor y nos vamos hacia la derecha. Salimos por la puerta (aquí puede haber confusión, ya que la puerta está junto a la trampilla por la que hemos llegado a esta habitación) y seguimos de frente hasta llegar a una puerta. Antes de abrirla, cogemos las balas y la telis. Al entrar por la puerta llegamos a la Residencia de Patrick. Veremos una escalera con una alfombra roja. Entonces nos vamos a la izquierda de dicha escalera y entramos por la puerta. Aquí se encuentra un gramófono y utilizamos el disco en él. Se abrirá un cajón y podremos coger las notas de Patrick. Seguimos al frente y entramos por la puerta del fondo. Una vez más aparecerá el mensaje de que algo no marcha bien y nos vamos al fondo de la pantalla. El Boss hará acto de presencia. Este Boss llamado Foots tiene un Vital de 9216 y una Magia de 422. Cuando terminemos con él, regresamos hasta



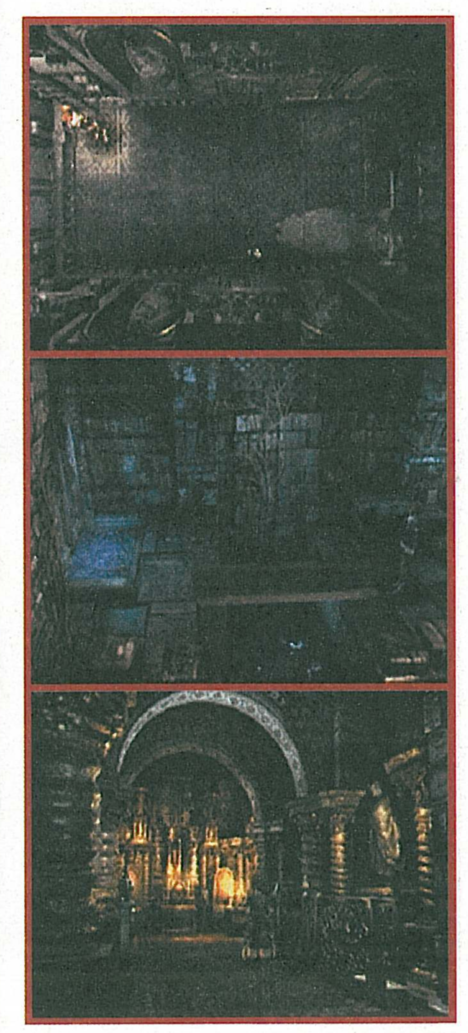








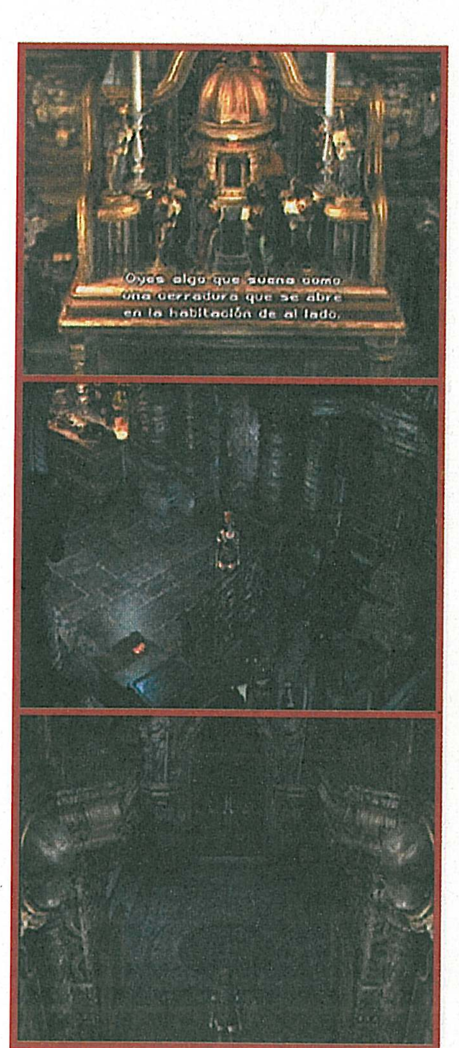
la escalera de la alfombra roja. Pero antes de salir de la habitación actual habrá una escena en la que Eleine nos desvelará la trama del juego. Cuando estemos junto a la escalera, vamos a la dercha de la misma y subimos por una pila de objetos y llegamos a una habitación con una puerta. A su izquierda quitamos el pestillo. Pero no la abrimos todavía. En la parte baja de la pantalla hay un busto que podemos mover. Entonces se abrirá una puerta por la que nos disponemos a pasar. En ella, Roger hablará y nos pedirá que salgamos. Abandonamos la sala. Pero inmediatamente después volvemos a entrar. Cuando él se vaya salimos y entramos por la puerta donde quitamos el pestillo. Estamos en lo alto de la escalera de la alfombra roja. Seguimos hacia la izquierda y entramos en una habitación donde hay una estantería que contine unos libros con un dragón dibujado en el lomo. Seguimos avanzando y llegaremos hasta una sala con una mesa grande. Aquí recogemos balas de rifle, nueces y la nota en la que se dice que Patrick Pesaba 70Kg. En esta habitación también hay un frasco vacío. Una vez lo hayamos cogido, regresamos al tanque de ácido que había al inicio del disco 2 y llenamos el frasco. Con él regresamos hasta la habitación donde hablamos por última vez con Roger y nos dirá cómo acabar con Eleine. Ahora regresamos a la habitación donde cogimos la nota sobre el peso de



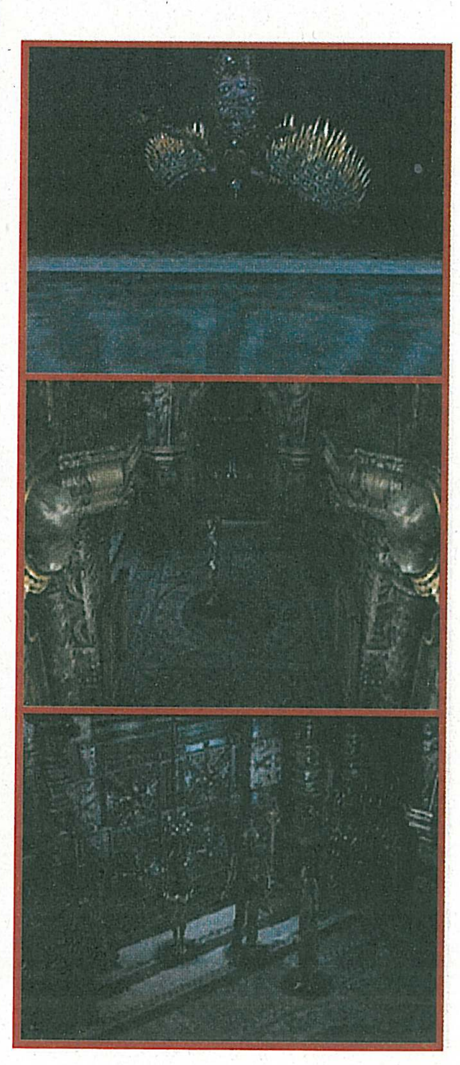
Patrick. Junto a la puerta hay una balanza que indica 45. Vamos junto a la mesa y examinamos la chimenea. Se abrirá un pasadizo en ella y bajamos. En esta sala hay una balanza, que forma parte de un *puzzle* muy sencillo. Si nos fijamos en el peso de Patrick y le restamos el peso que indicaba la balanza de arriba, nos dará 25. Que es el resultado que nos permitirá abrir una puerta. Entramos y, entonces veremos el cadáver de una persona. Junto a ella recogemos un hesquero, la escopeta 6 y cartuchos. Avanzamos hacia la izquierda y cruzamos la tabla de madera. Al final hay una puerta por la cual entramos. Al fondo vemos un altar que contiene otro sencillo *puzzle*. Hay que mover unas figuras.

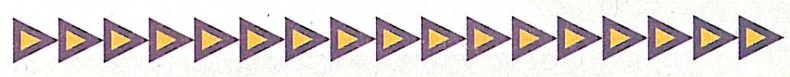
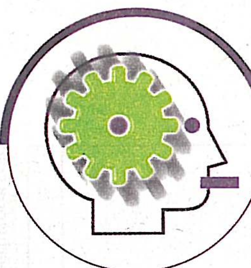
Las respuestas a las preguntas son: Sí, No, No, Sí.

Del altar cogemos nueces y balas de pistola. Ahora salimos por la puerta de la izquierda y cogemos los cartuchos. Seguimos avanzando hacia la parte de arriba y continuamos de frente. Cuando veamos la puerta al fondo, nos vamos a la derecha para entrar en una sala muy oscura. Al fondo hay una especie de altar al que nos dirigimos. En la oscuridad distinguimos algo, y para averiguar lo que es utilizaremos el yesquero. Es la Espada bebedora de vida. Salimos de nuevo al pasillo del que veníamos y entramos por la puerta del fondo. El habitual mensaje aparecerá para indicarnos la presencia de un Boss. Se llama





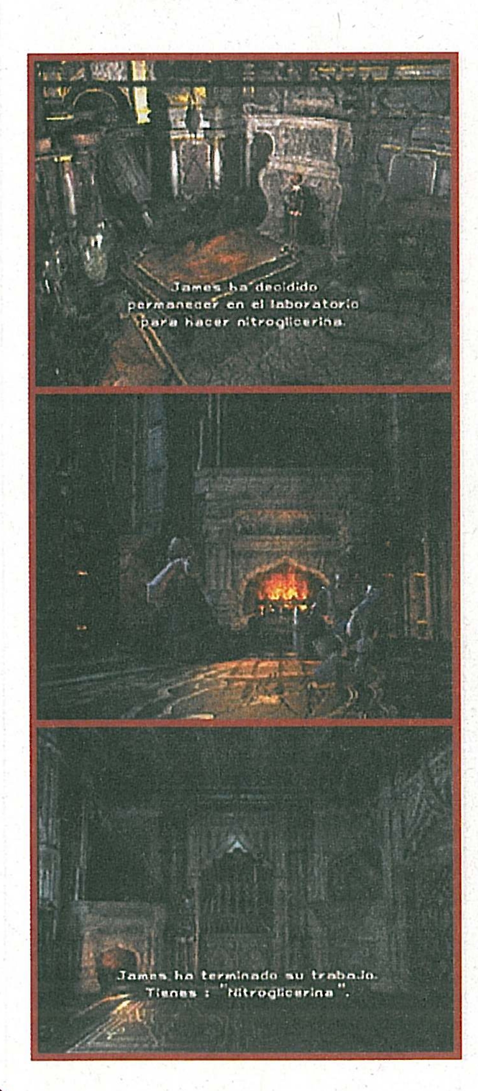


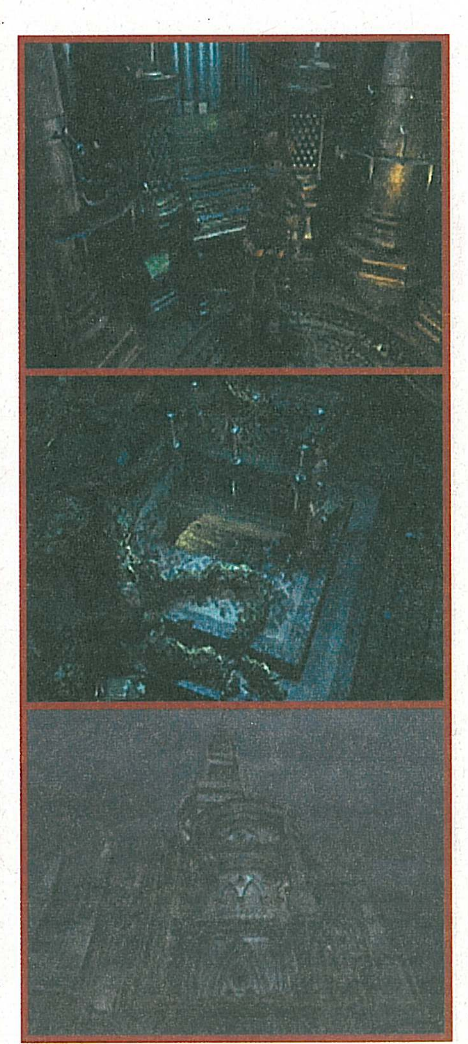
Dark Búho y su Vital es 8281 y su Magia 348. Una vez acabemos con él, salimos de la habitación y al llegar a la altura donde anteriormente giramos hacia la sala con la Espada bebedora, paramos y giramos a la izquierda, como no podemos abrir la puerta, James discurrirá una idea. Tras una FMV, insertaremos el disco 4.

DISCO 4

Ahora regresamos hasta la habitación donde estaban los libros con el lomo del Dragón. Aquí James prepará nitroglicerina para vola la puerta bloqueada. Mientras, Koudelka y Edward hablarás de sus respectivas vidas. James terminará de fabricar la Nitroglicerina. Con ella en nuestro poder, regresamos hasta la puerta bloqueada y la volamos. Ya estamos en la Catedral. Subimos por una escalera y llegamos a un órgano musical. Sólo podremos tocar cuatro palabras cuyo orden es el mismo que aparece en la carta que cogimos del oso de peluche. Si alguien no lo tiene, la respuesta es: SECRETO, DOLOR, GENTE, LUZ. En la planta de abajo, se abrirá una trampilla por la que entramos. Después de una FMV veremos a Patrick y al Caldero Vital. Tras arrojar el Brado de Daniel en su interior, saldremos corriendo. Ahora estamos en los jardines del principio del disco 3. ¿Os acordáis de la espada Sacnoth? Pues, tenemos la oportunidad de cogerla, eso sí, antes hay que vencer a la Gárgola de la que huimos



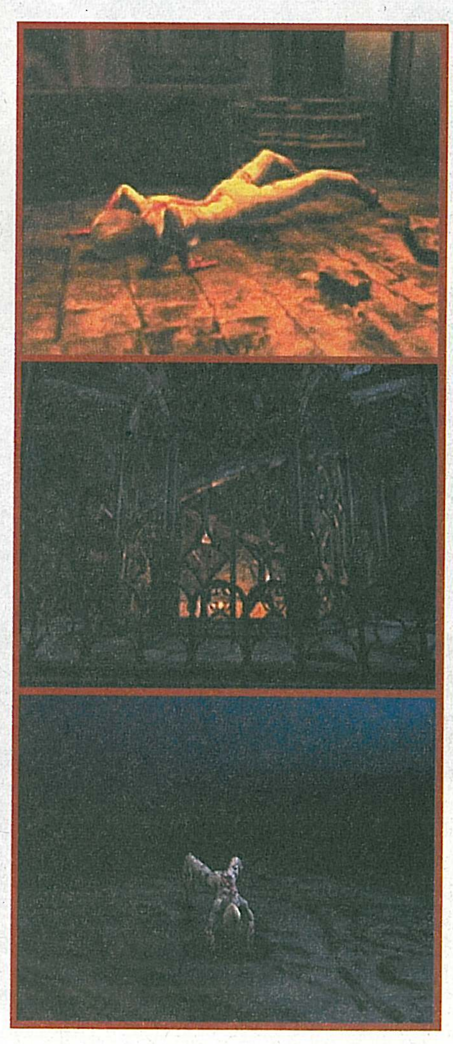


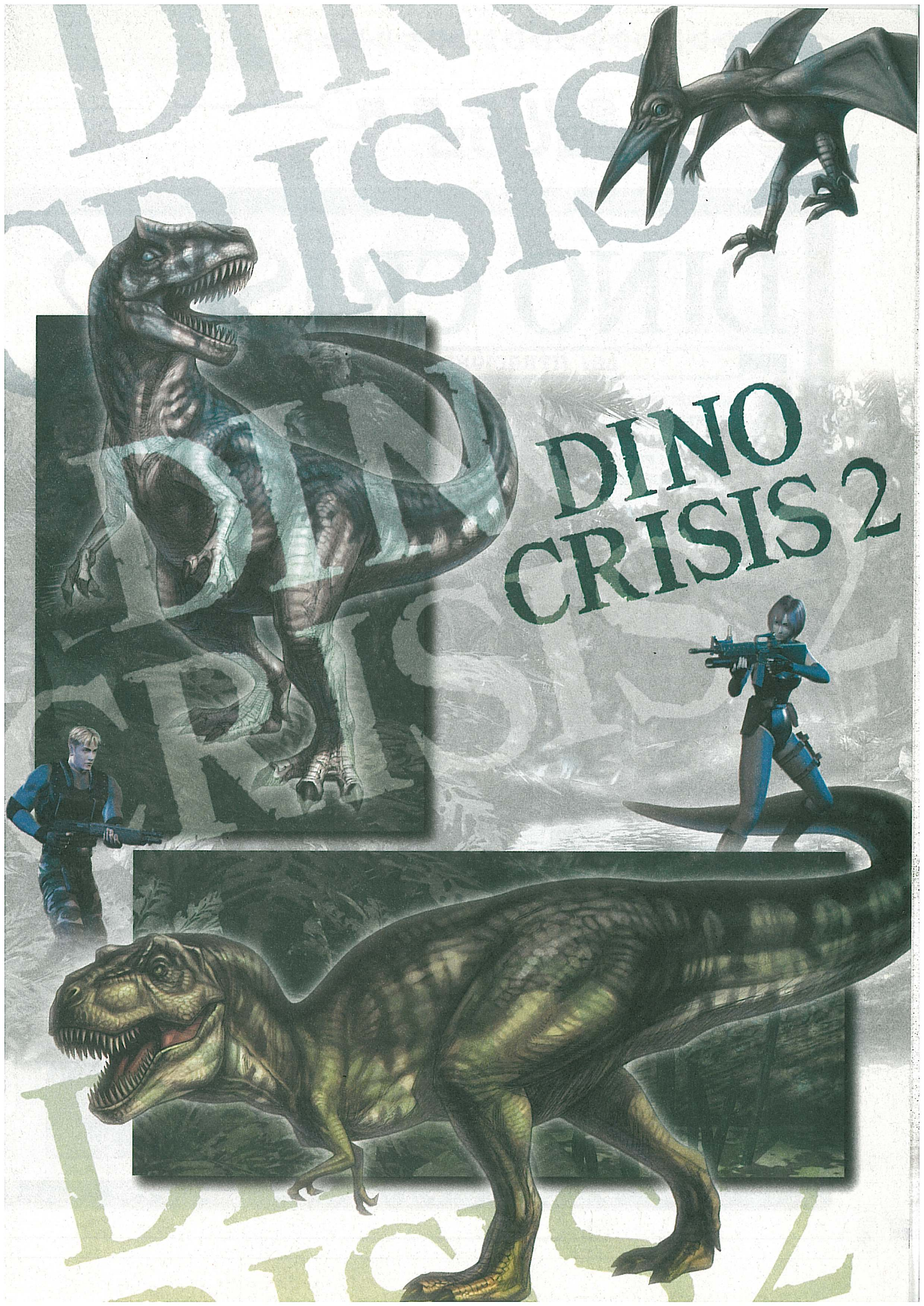


al final del disco 2. Se encuentra en el mismo sitio, pero si aceptamos el reto, realizaremos el combate más épico y difícil de todo Koudelka. La Gárgola tiene 31684 de Vital y 1664 de Magia. Si decidimos no hacerlo, empezamos a subir la torre. Antes de llegar al final de la misma, lucharemos dos veces contra sus raíces. La primera vez tienen un Vital de 5329 y 220 de Magia. En la segunda ocasión 6300 de Vital y 250 de Magia. Una vez lleguemos arriba del todo, nos metemos por una ventana y salvamos partida. Después, nos dirigimos al fondo y tras una espectacular FMV aparecerá Eleine Diabólica, que es el último Boss del Juego. Saldremos huyendo pero nos alcanzará. Eleine aparecerá dos veces. La primera como una larva con un Vital de 11881 y una Magia de 435. Cuando acabemos con ella, seguimos huyendo hacia arriba por unas escaleras en espiral para encontrarnos de nuevo con ella. Ahora será mucho más difícil con una Vital de 22801 y una Magia de 1220. Si ganamos este combate veremos un final bueno. Si no, tendremos que conformarnos con uno menos espectacular. Espero que hayáis grabado antes del combate para tener una segunda oportunidad. Esta guía está dedicada a Paco Contreras, Oscar Ramos, a mi gente y a todos los que hacéis Super Juegos. También me gustaría dedicarla de forma muy especial a Susana González.

MANOLIN






DINO
CRISIS 2